

---

**PHOTOS DU PRODUIT :****DESCRIPTION DU PRODUIT :**

Le système de temps de possession (Shot Clock) indique le temps restant dont l'équipe ou le joueur dispose, soit pour faire un lancer au but (ringuette), au panier (basket-ball) ou faire la mise au jeu du ballon (football). Le système inclut 2 afficheurs de 2 chiffres d'une hauteur de 12", une télécommande RF munie de 2 boutons et 2 sirènes de 120 dB qui s'activent durant 3 secondes lorsque le temps arrive à échéance. Chaque afficheur est alimenté par un bloc d'alimentation 120Vac / 12Vdc-15W.

**SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES :**

<b>Dimension d'un afficheur :</b>	Largeur : 19 1/4", Hauteur : 14 1/4", Épaisseur : 1 1/2" (490mm, 337mm, 35mm)
<b>Poids d'un afficheur :</b>	2 lb (1 kg)
<b>Matériel d'un afficheur :</b>	ABS noir et LEXAN 1/8" sérigraphié
<b>Support d'un afficheur :</b>	2 supports pour baie-vitrées 1/2" (Ringuette)
<b>Alimentation d'un afficheur :</b>	120Vac / 12Vdc – 15W
<b>Afficheur :</b>	2 afficheurs 7 segments de 12" (99 secondes max.)
<b>Technologie :</b>	LED ambre haute intensité (intérieur et extérieur) Option de couleurs : jaune, rouge ou vert
<b>Température d'opération :</b>	Afficheur : -40° à +85°C Télécommande : -20° à +85°C
<b>Dimension de télécommande :</b>	Largeur : 1 1/2", Hauteur : 4 1/2", Épaisseur : 1" (35mm, 112mm, 25mm)
<b>Poids de la télécommande :</b>	0.5 lb (500 g)
<b>Alimentation télécommande :</b>	Pile 9 V alcaline
<b>Distance de télécommande :</b>	300' (100m) option : 900' (300m)



**Manuel d'utilisation**  
**Temps de Possession (Shot Clock)**  
**P/N : SY001-0**

---

**MISE EN MARCHÉ :**

Branchements :

Installer les 2 afficheurs à la baie vitrée à 2 coins opposés de la patinoire. Installer la sirène sur un des supports à l'aide de la vis à œillet fileté. Brancher le système sur le 120Vac.

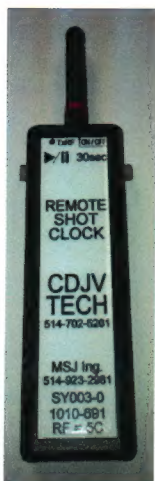
Au démarrage, apparaît ce qui suit :

- |   |                    |   |           |   |  |
|---|--------------------|---|-----------|---|--|
| • | Durant 2 secondes  | : | 5 C       | : | Shot Clock   |
| • | Durant 2 secondes  | : | 2 1       | : | Version logicielle 2.1   |
| • | Durant 2 secondes  | : | 5 C       | : | Code RF du Shot Clock ( 5C)<br>(peut varier de 50 à 59 ou 5A à 5F) |
| • | Durant 0.5 seconde | : | aucun     | : | active la sirène   |
|   |                    |   | Affichage |   |  |
| • | Affichage          | : | 3 0       | : | Shot Clock programmé pour 30 sec.                                  |

**Prendre note** qu'après 4 minutes d'inactivité des afficheurs, ceux-ci s'éteignent automatiquement.

**Instructions pour la télécommande**

**Mode utilisation de la manette:**



Interrupteur ON / OFF

Témoin de transmission

Arrêt / Démarrage de la minuterie (ex. arrêt de jeu)  
Remise de la minuterie à 30 sec. et écoulement du temps

Batterie 9V Alcaline (à changer au besoin)





## **Manuel d'utilisation**

### **Temps de Possession (Shot Clock)**

**P/N : SY001-0**

---

#### **MODE PROGRAMMATION :**

Pour les versions de Shot Clock 2.X et télécommande 3.X et plus, il y a possibilité de modifier les codes de réception RF du Shot Clock (ex. lorsqu'utilisation sur 2 aires de jeu).

\*\*\* Important de s'assurer qu'il n'y a qu'un système Shot Clock de branché lors d'un changement du code de réception.

##### Sur l'afficheur (un à la fois) :

- Alimenter normalement le système Shot Clock
- Attendre que l'affichage soit à 3 0 secondes

##### Sur la télécommande :

- S'assurer que la télécommande est hors fonction (Interrupteur en position OFF)
- Maintenir les 2 boutons de la télécommande enfoncés simultanément et alimenter la télécommande par l'interrupteur en position ON.
- Le Code de réception de la télécommande apparaît sur le Shot Clock (ex . 5 C ) et la sirène émet un signal sonore d'une durée de 0,5 seconde.
- Pour modifier le Code par ordre décroissant, enfoncer le bouton de gauche de la télécommande (identifié comme suit : *Arrêt/démarrage de la minuterie* et par ordre croissant, enfoncer le bouton de droite (*remise de la minuterie à 30 sec.*). **Rappel** : Les codes valides sont les suivants : de 5 0 à 5 9 et 5 A à 5 F.
- Une fois le code programmé, appuyé simultanément sur les 2 boutons de la télécommande : la sirène émet alors 2 signaux sonores d'une durée de 0,5 seconde pour valider la fin de la programmation.
- Refaire la même procédure pour le 2<sup>ème</sup> afficheur Shot Clock afin d'avoir un système complet.

**Important** : Pour les complexes multi-glaces, il est très important d'avoir des codes de réception différents pour chacune de glaces.